Памятка по параметрам и навыкам

Характеристики

Ниже приведено краткое описание всех десяти характеристик, которыми обладают персонажи WFRP. Значение каждой характеристики, как правило, колеблется от 20 до 90. Эти значения учитываются при прохождении различных проверок (см. «Памятку по проверкам»).

Ближний бой (ББ). Способность персонажа драться в рукопашном бою.

Дистанционный бой (ДБ). Способность персонажа попадать в цель из дистанционного оружия вроде луков или пистолетов.

Сила (С). Мерило грубой физической силы персонажа. Определяет, насколько большой урон персонаж наносит в ближнем бою, какой вес он может поднять, насколько хорошо держится на воде или лазает по скалам.

Выносливость (В). Выносливость помогает герою выживать в сражениях, стойко сносить жару и холод, оправляться от болезней и ядов.

Инициатива (И). Скорость мышления и рефлексы могут сильно выручить в пылу битвы и в других опасных ситуациях. Именно инициатива определяет очерёдность хода персонажа в бою и помогает ему первым отреагировать на опасность. Кроме того, от инициативы зависят его интуиция и наблюдательность.

Проворство (Пр). Координация движений помогает быстро бегать, держаться в седле, прятаться и уклоняться от вражеских атак.

Ловкость (Л). Существует множество разнообразных занятий, требующих развитой мелкой моторики, — от игры на музыкальных инструментах до ювелирного дела и каллиграфии. Кроме того, ловкие пальцы позволяют показывать фокусы и незаметно шарить по чужим карманам.

Интеллект (Инт). Интеллект позволяет персонажу чётко мыслить, анализировать информацию и вникать в суть вещей. Интеллект особенно полезен для лекарей, оценщиков, учёных мудрецов и, конечно, магов.

Сила воли (СВ). Крепость рассудка и способность двигаться к поставленной цели, несмотря на препятствия, стоящие на пути. Сила воли помогает противостоять влиянию окружающих, распознавать обман и преодолевать страх.

Харизма (Х). Способность персонажа сходиться с окружающими и производить благоприятное впечатление. Харизма вступает в дело, когда персонаж болтает с местными сплетниками, командует войсками на поле боя, подкупает стражников и молится своему божеству (если, конечно, персонаж вообще считает необходимым тратить время на подобные вещи).

Рейтинги характеристик

Первая цифра значения любой характеристики — её десятки — называется рейтингом характеристики. Так, скажем, при значении силы 35 рейтинг силы будет равен 3, а при значении выносливости 47 рейтинг выносливости будет равен 4. Рейтинги характеристик упоминаются в самых разных правилах, главным образом в тех, что касаются сражений.

Скорость и здоровье

Скорость (Ск). Мерило того, насколько быстро персонаж перемещается.

Здоровье (Зд). Этот параметр показывает, насколько стойко персонаж переносит полученный урон; в этом ему помогает не только выносливость, но и сила духа. Подробнее о пунктах здоровья и травмах рассказано в «Памятке по ранениям».

Навыки

Приложив определённые усилия, попрактиковавшись или тщательно изучив ту или иную тему, персонаж может стать обладателем того или иного навыка. Навыки используются при проверках вместо характеристик. Вот некоторые из них:

Атлетика — умение бегать, прыгать и поднимать тяжести.
Верховая езда — умение ездить верхом на лошади.
Взлом — умение отпирать замки без ключа.
Выживание — умение выживать в дикой природе.
Выслеживание — умение читать следы.
Запугивание — умение подчинять окружающих своей воле при помощи угроз.
Интуиция — умение читать окружающих как открытую книгу.
Концентрация — умение управлять ветрами магии.
Кутёж — умение переносить воздействие алкоголя без губительных для себя последствий.
Лазание — умение лазать по стенам, скалам и т. п.
Лечение — умение восстанавливать здоровье.
Лидерство — умение командовать окружающими.
Наблюдательность — умение замечать детали.
Обаяние — умение расположить к себе окружающих.
Подкуп — умение давать взятки.
Ремесло (различные) — умение создавать всевозможные предметы.
Скрытность — умение оставаться незамеченным.
Сплетничество — умение собирать и распространять слухи.
Стойкость — умение преодолевать трудности.
Торговля — умение торговаться.
Уклонение — умение избегать опасностей.
Усмирение животных — умение расположить к себе животных.
Хладнокровие — умение сохранять контроль над собой.
Язык (магический) — умение творить заклинания.





ПАМЯТКА ПО ПРОВЕРКАМ

Обычные проверки

Большинство проверок в WFRP — **обычные проверки**. Цель обычной проверки — определить, чем увенчались усилия персонажа: успехом или провалом. Для этого нужно бросить 1d100: если результат меньше или равен значению соответствующего навыка или характеристики, значит, проверка проходит успешно. В противном случае персонажа ждёт провал. Обрати внимание, что провал не обязательно означает, что задуманное персонажем действие не удалось: он вполне может осуществить свою затею, но, допустим, потратить на это больше драгоценного времени. Если в тексте не указан тип проверки, считай, что речь идёт об обычной проверке.

Сложность

Некоторые проверки сложнее прочих: влезть на отвесную стену куда труднее, чем взобраться на толстое ветвистое дерево. Инструмент, который позволяет отразить это в игре, — система **сложности** проверок. Сложность может быть положительной или отрицательной и, соответственно, может либо облегчить проверку, либо, напротив, сделать её более трудной.

Всего в игре существует 7 уровней сложности проверки, которые ты можешь назначать по собственному усмотрению: **элементарная (+60)**, **лёгкая (+40)**, **заурядная (+20)**, **серьёзная (+0)**, **трудная (–10)**, **тяжёлая (–20)** и **безумная (–30)**.

Сложность предусмотренных сюжетом приключения проверок, как правило, указана прямо в тексте, однако ты как ведущий, конечно, можешь изменять указанную сложность, сообразуясь с требованиями здравого смысла и нуждами игры. Так что герой, пытающийся влезть на дерево, должен пройти проверку лазания (+40), а тот, кто захочет взобраться по гладкой стене, — проверку лазания (–20). Как бы то ни было, указанный модификатор сложности прибавляется непосредственно к значению соответствующей характеристики или навыка, увеличивая или уменьшая число, с которым нужно сравнить результат броска игральных костей. Если сложность проверки не указана, считай, что речь идёт о серьёзной (+0) проверке.

ТАБЛИЦА ИСХОДОВ РАСШИРЕННЫХ ПРОВЕРОК

Уровень успеха	Результат	Удалось ли задуманное?
+6 и более	Невероятный успех	Да, безупречно! Персонаж блестяще справился с задачей
От +4 до +5	Впечатляющий успех	Да, и… Персонаж справился с задачей, причём лучше, чем рассчитывал
От +2 до +3	Успех	Да. Персонаж справился с задачей
От +0 до +1	Условный успех	Да, но… Персонаж справился с задачей, но отнюдь не безупречно
От –1 до –0	Условный провал	Нет, но… Персонаж справился с задачей лишь отчасти
От –2 до –3	Провал	Нет. Персонаж не справился с задачей
От –4 до –5	Серьёзный провал	Нет, и… Персонаж не только не справился с задачей, но и сделал даже хуже, чем было
–6 и менее	Ужасающий провал	Нет, ужасно! Персонаж не только не справился с задачей, но и испортил всё, что только было можно испортить

Пример: *Мольрелла пытается выяснить у прохожих убершрейкцев, где находится ближайшая булочная. Ведущий решает, что для этого ей понадобится пройти* ***проверку сплетничества (+20)****. Значение навыка сплетничества у Мольреллы равно 50, а модификатор сложности проверки равен +20, что в сумме даёт 70. Игрок бросает 1d100 и получает 59 — учитывая, что сплетничество Мольреллы равно всего 50, это был бы провал, но благодаря модификатору сложности даже такой результат приносит игроку успех, и Молли решительно направляется к ближайшему лотку с выпечкой. В данном случае провалом был бы любой результат выше 70.*

РАСШИРЕННЫЕ И ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Расширенная проверка позволяет не просто определить, справился персонаж с поставленной задачей или нет, но и выяснить, насколько хорошо (или плохо) у него это вышло. Как и в случае с обычными проверками, в основе расширенных проверок лежит бросок 1d100, результат которого определяет, провальной или успешной была проверка.

Разница в том, что десятки результата затем нужно вычесть из десятков значения задействованного в проверке параметра. Итоговое число называется **уровнем успеха**. Положительный уровень успеха означает, что проверка успешна, — чем больше число, тем лучше. Отрицательный уровень означает, что героя постиг провал, — чем меньше число, тем хуже. «Таблица исходов расширенных проверок» на последней странице «Книги приключений» позволит тебе сориентироваться и понять, чего можно ожидать от того или иного уровня успеха.

Пример: *Гуннару быстро надоела базарная суматоха, и он решил пойти взглянуть на уличных артистов, веселящих публику на противоположном конце рыночной площади. Поскольку Гуннар не намерен церемониться с окружающими, ведущий решает, что для этого ему придётся пройти* ***расширенную проверку запугивания (+20)****. Бросок 1d100 выдал результат 26, показатель запугивания Гуннара равен 63 (значение навыка равно 43, и ещё 20 обеспечивает модификатор сложности). В 63 насчитывается 6 десятков, а в 26, соответственно, 2, так что Гуннар получает уровень успеха +4 (6–2 = 4). Согласно «Таблице исходов», это впечатляющий успех! Очевидно, никто не желает связываться с гномом — убийцей чудовищ, и люди стараются убраться подальше от рассекающего толпу оранжевого гребня.*

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

При необходимости персонажи могут сравнить результаты своих проверок, чтобы выяснить, кто из них справился лучше. Для этого каждый из них должен пройти расширенную проверку и сравнить полученные в результате уровни успеха. Персонаж с самым высоким уровнем успеха объявляется победителем **встречной проверки**, а разница между уровнем успеха победителя и уровнем успеха его соперника определяет итоговый исход встречной проверки. В случае ничьей встречную проверку следует повторять до тех пор, пока не определится победитель.

Пример: *Эмрис хочет купить себе новую шляпу. Ведущий сообщает, что ему понадобится пройти* ***встречную проверку торговли*** *против лавочника. Результат проверки равен 51, а навык торговли Эмриса — 48, и это означает, что он получает уровень успеха –1. Торговец тоже проходит расширенную проверку торговли и получает результат 69 при значении навыка торговли 40 (уровень успеха –2). Поскольку –1 больше, чем –2, победителем встречной проверки становится Эмрис, а его итоговый уровень успеха равняется +1 (разность между –1 и –2 = 1). Это был не самый изящный обмен любезностями, но условный успех Эмриса означает, что он сумел приобрести новую шляпу по выгодной цене.*

Нередко во встречных проверках задействуют и разные навыки.

Пример: *некая женщина, одержимая ненавистью к магам, задирает Фердинанда. Игрок интересуется у ведущего, может ли он использовать навык обаяния, чтобы успокоить не в меру разошедшуюся горожанку, и ведущий решает, что настало время для* ***встречной проверки обаяния против хладнокровия****. Фердинанд бросает 1d100 и получает 12 при значении навыка обаяния 23 (уровень успеха +1), а ведущий — 34 при значении навыка хладнокровия 35 (уровень успеха +0). Несмотря на то что женщина тоже добилась успеха, уровень успеха Фердинанда выше, поэтому он становится победителем встречной проверки с итоговым уровнем успеха +1. Ведущий решает, что слова Фердинанда слегка успокоили горожанку, пусть и не надолго…*

Памятка по сражениям

Когда начинается сражение, ход событий упорядочивается, время делится на раунды, раунды — на ходы, а каждый персонаж получает шанс предпринять в свой ход какое-нибудь действие. Игральные кости, как обычно, помогут выяснить, кому в битве досталось, а кому нет.

Инициатива

Чтобы определить порядок ходов персонажей, необходимо сравнить их инициативу: тот, у кого значение этой характеристики выше, ходит первым, а остальные — за ним в порядке убывания. Если значения инициативы у двух персонажей равны, первым ходит тот, у кого выше значение проворства.

Пример: *персонажи оказываются в самой гуще бунта — пора определить, кто ходит первым. Сравнив значения инициативы, игроки и ведущий выстраивают порядок ходов персонажей так: сначала ходит Эмрис (И 56), затем Мольрелла (И 43), Гуннар (И 34), Салундра (И 32; Пр 33), Фердинанд (И 32; Пр 31), буйная толпа (И 30) и, наконец, Эльза (И 29).*

Примечание: *все застигнутые врасплох персонажи пропускают первый раунд битвы.*

Ходы и раунды

В свой ход каждый персонаж может предпринять перемещение и действие в любом угодном ему порядке — подразумевается, что персонаж делает и то, и другое практически одновременно, так что можешь описывать ход героя как один слитный манёвр. Как только все персонажи заканчивают свой ход, раунд завершается, начинается новый, и первым вновь ходит персонаж с самым высоким значением инициативы.

Перемещение

Перемещение — это ходьба, атака с разгона и бег. Расстояние перемещения ведущий определяет самостоятельно. В качестве ориентира можно использовать эти значения: 2×Ск ярдов шагом, 3×Ск ярдов при атаке с разгона и 4×Ск ярдов бегом.

Действие

Предпринимая действие, игрок должен решить, как хочет поступить его персонаж, и пройти проверку, чтобы узнать, увенчалась ли его задумка успехом. Самое распространённое действие в сражении — это попытка поразить противника оружием (в случае с оружием ближнего боя для этого потребуется проверка ББ, в случае с дистанционным — проверка ДБ), однако в свой ход персонаж может попытаться сделать что угодно и, соответственно, задействовать практически любой из своих навыков.

Пример: *Эльза решает бежать с охваченной дракой площади, и ведущий просит её пройти проверку уклонения.*

Битва

Когда персонаж хочет атаковать противника, в качестве действия он (в зависимости от оружия) проходит проверку ближнего или дистанционного боя. Атака в ближнем бою — всегда встречная проверка за исключением тех случаев, когда противник без сознания или застигнут врасплох. Защищающийся может противопоставить атакующему либо ближний бой, либо уклонение. Если атакующий побеждает во встречной проверке, удар попадает в цель. Проверки дистанционного боя — расширенные, но не встречные, и в случае успеха дистанционная атака попадает в цель.

Если атака попадает в цель, поменяй местами десятки и единицы выпавшего на 1d100 значения (т. е. 25, например, превратится в 52), чтобы определить зону попадания — часть тела, в которую попал персонаж: 01–09 означает попадание в голову, 10–24 — в левую руку, 25–44 — в правую руку, 45–79 — в торс, 80–89 — в левую ногу, 90–00 — в правую ногу. Это позволит выяснить, защищено ли место попадания бронёй.

Попав в цель, атака наносит урон, равный сумме уровня успеха проверки, урона от оружия и (если речь об оружии ближнего боя) рейтинга силы атакующего. Из полученного результата нужно вычесть рейтинг выносливости цели и класс брони, которой защищена зона попадания. Полученный результат (если он больше нуля) нужно вычесть из из текущего значения здоровья цели. Подробнее о здоровье и о том, что происходит, когда здоровье снижается до 0, написано в «**Памятке по ранениям**».

Пример: *в качестве действия Мольрелла решает угостить камнем из пращи одного из артистов и проходит проверку дистанционного боя. Её ДБ равен 39, а результат проверки — 13. Артист не может защищаться от дистанционной атаки, так что эта проверка будет расширенной, но не встречной. Молли получает уровень успеха +2, а урон пращи равен +6, что в сумме даёт +8. Молли меняет местами единицы и десятки результата своей проверки и получает 31 — правая рука. Брони у артиста нет, а его рейтинг выносливости равен 3, так что он теряет 5 пунктов здоровья (8−3 = 5) — теперь их у него 7, а не 12!*

Преимущества

В сражении любой мимолётный успех может стать залогом славной победы! В WFRP такие успехи называются преимуществами, и каждое из них обеспечивает своему обладателю модификатор +10, который распространяется на все его действия в бою. Персонаж получает по одному преимуществу за каждое из перечисленных свершений:

- атаковать застигнутого врасплох противника;
- атаковать противника с разгона;
- одолеть важного персонажа ведущего;
- победить во встречной проверке в сражении;
- нанести противнику урон, не инициируя встречную проверку.

Персонаж теряет все накопленные преимущества, если проигрывает во встречной проверке или теряет здоровье.

Пример: *избежав встречи с буйной толпой, Салундра бросается на агитатора Юнгфройда, подбирающегося к Молли со спины. Салундра атакует его с разгона, что обеспечивает ей +1 преимущество. Затем она разит агитатора мечом, инициируя встречную проверку ближнего боя. Салундра бросает 1d100 и получает 30, в то время как текущее значение её ББ равно 59 (49 + 10 за одно преимущество), — Салундра получает уровень успеха +2. Агитатор пытается неуклюже отмахнуться и получает 91 при значении ББ 30 — это уровень успеха −6! Салундра побеждает во встречной проверке и получает уровень успеха +8. Урон меча +4, рейтинг силы 3, так что удар наносит цели 15 пунктов урона! Салундра меняет местами единицы и десятки и получает 03 — удар в голову. Шлема у агитатора нет, рейтинг выносливости равен 3, так что этот урон превращается в 15-0-3 = 12 ранений. Здоровье агитатора равно 12, и удар становится для него роковым. Игрок описывает, как меч Салундры сносит агитатору голову и тот замертво валится на землю. Этот триумф приносит Салундре ещё +1 преимущество за победу во встречной проверке — теперь у неё 2 преимущества, а значит, в следующем раунде они дадут ей модификатор +20.*

Памятка по ранениям

В играх по правилам WFRP твой персонаж рано или поздно будет ранен. Описанные ниже правила поясняют, как именно это может произойти и какими последствиями чревато.

Пункты здоровья

У каждого персонажа есть запас пунктов здоровья. Персонаж теряет здоровье, когда получает не слишком опасный для жизни урон — ушибы, ссадины, порезы и т. п.

Урон персонаж чаще всего получает в бою (см. «Памятку по сражениям»). Каждый пункт нанесённого персонажу урона — это один потерянный им пункт здоровья. Соответственно, если противник, например, наносит персонажу 5 пунктов урона, персонаж теряет 5 пунктов здоровья. Обрати внимание, что в большинстве случаев — особенно в сражении — полученный урон может снизиться благодаря рейтингу выносливости персонажа и классу надетой на него брони.

Как только запас здоровья опускается до 0, персонаж оказывается сбит с ног (см. «Памятку по физическим состояниям»), и встать на ноги, чтобы избавиться от этого состояния, он сможет не раньше, чем восстановит хотя бы 1 пункт здоровья. С этим стоит поспешить, поскольку по прошествии [рейтинг выносливости] раундов сбитый с ног персонаж потеряет сознание. Если персонаж потеряет больше пунктов здоровья, чем у него сейчас есть, он получит травму (см. ниже).

Примечание: *показатель здоровья персонажа не может опуститься ниже 0 ни при каких обстоятельствах. Даже если персонаж теряет больше пунктов здоровья, чем у него сейчас есть, его текущий запас всё равно снижается только до 0.*

Восстановление здоровья

Для того чтобы восстановить пошатнувшееся здоровье, персонажу потребуется отдых или медицинская помощь. Раз в сутки после полноценного отдыха персонаж может пройти расширенную проверку стойкости (+20). В случае успеха он сумеет восстановить [уровень успеха + рейтинг выносливости] пунктов здоровья. Кроме того, любой персонаж может вдобавок пройти расширенную проверку лечения (+0). В случае успеха он сумеет восстановить пациенту [уровень успеха + рейтинг интеллекта лекаря] пунктов здоровья. Обрати внимание, что остальные пункты здоровья можно попытаться восстановить не раньше, чем через сутки. Помни, что ни при каких обстоятельствах персонаж не может восстановить больше пунктов здоровья, чем у него было изначально.

Травмы

Некоторые атаки настолько опасны, что могут нанести персонажу травму. Это может произойти при следующих обстоятельствах:

- если персонаж теряет больше пунктов здоровья, чем у него есть, показатель здоровья этого персонажа опускается до 0, а сам он получает травму;
- если атака противника заканчивается удачным попаданием (дублем при значении ниже показателя навыка, т. е. результатами «11», «22» или «33» при ББ или ДБ 35). При этом персонаж теряет дополнительные пункты здоровья, количество которых указано в столбце «Урон» в таблице травм.

Если персонаж получает травму, необходимо бросить 1d100 и обратиться к таблице травм, чтобы выяснить, какую именно, и применить соответствующий эффект. Обрати внимание, что от урона, который персонаж получает в результате удачного попадания (см. колонку «Урон»), его не защищает ни рейтинг выносливости, ни надетая броня, но если персонаж, получив этот урон, теряет больше пунктов здоровья, чем у него есть, ещё одну травму он не получает.

Если количество травм, полученных персонажем, который находится без сознания, превышает его рейтинг выносливости, этот персонаж погибает. Если речь о маловажном персонаже ведущего, то он — по усмотрению ведущего — либо погибает, либо теряет сознание сразу же, как только его показатель здоровья снижается до 0.

1d100	Травма	Урон	Дополнительные эффекты
01–10	Рассечение	1	Персонаж истекает кровью (1)
11–20	Удар в живот	1	Персонаж ошеломлён (1)
21–30	Удар ниже пояса	1	Персонаж проходит проверку стойкости (–20). В случае успеха он ошеломлён (1), а в случае провала — ошеломлён (3)
31–40	Удар под дых	2	Персонаж ошеломлён (2) и должен пройти проверку стойкости (+20). В случае провала он вдобавок сбит с ног. Кроме того, на 1d10 раундов скорость перемещения персонажа снижается вдвое
41–50	Растяжение	2	На протяжении 1d10 дней персонаж получает –10 ко всем проверкам, связанным с проворством
51–60	Глубокое рассечение	2	Персонаж истекает кровью (2)
61–65	Трещина в кости	3	Персонаж ошеломлён (1) и получает –10 ко всем проверкам, пока ему не окажут медицинскую помощь (успешная проверка лечения)
66–70	Зияющая рана	3	Персонаж истекает кровью (3). Если в течение недели, пока рана не затянется окончательно, персонаж получит урон или травму в результате попадания, пришедшегося в раненую часть тела, он тут же начнёт истекать кровью (1)
71–75	Болезненный порез	3	Персонаж ошеломлён (1) и истекает кровью (2). Кроме того, он должен пройти проверку стойкости (–20), чтобы не потерять сознание от боли
76–80	Сломанная кость	4	Персонаж ошеломлён и должен пройти проверку стойкости, при провале которой он будет сбит с ног. Кроме того, на протяжении следующих 4 недель персонаж получает –10 ко всем проверкам
81–85	Рассечённая мышца	4	Персонаж истекает кровью (4). Если в течение 4 недель, пока рана не затянется окончательно, персонаж получит урон или травму в результате попадания, пришедшегося в раненую часть тела, он тут же начнёт истекать кровью (2)
86–90	Тяжкая рана	4	Персонаж сбит с ног и сможет встать, только если ему окажут медицинскую помощь (успешная проверка лечения). Кроме того, персонаж получает –20 ко всем проверкам, пока не проведёт целую неделю, отдыхая и восстанавливаясь от ран
91–95	Раздробленная кость	5	Персонаж ошеломлён (1). Снять это состояние можно только при помощи успешной проверки лечения. Кроме того, персонаж получает –20 ко всем проверкам, пока не проведёт целую неделю, отдыхая и восстанавливаясь от ран
96–99	Увечье	5	Персонаж теряет сознание. Снять это состояние можно только при помощи успешной проверки лечения. Кроме того, часть тела, на которую пришлось попадание, будет парализована, пока персонаж не проведёт целый месяц в кровати, отдыхая и восстанавливаясь от ран
00	Расчленение	Смерть	Тело персонажа разорвано надвое. Верхняя половина отлетает в сторону на 1d10 футов в случайном направлении, обдавая всех находящихся рядом персонажей фонтаном крови

Памятка по физическим состояниям

В WFRP используется механика физических состояний, призванная отразить целый спектр различных положений, в которых могут оказаться персонажи ведущего и игроков. Каждому состоянию соответствует собственное особое правило. Состояния упомянуты в правилах на страницах 8, 9 и 22, и мы рекомендуем внимательно изучить их, прежде чем читать далее.

Получение физических состояний

Приведённые далее правила объясняют, при каких обстоятельствах раненый персонаж должен получить то или иное физическое состояние. Обрати внимание, что каждый раз, когда это происходит, персонаж теряет все накопленные преимущества. В тексте количество получаемых персонажем состояний обозначается числом в скобках.

Игроки должны отмечать полученные их персонажами состояния на листке бумаги.

Снятие физических состояний

Каждому физическому состоянию соответствуют условия, при соблюдении которых от этого состояния можно избавиться. Кроме того, персонаж в любой момент может потратить пункт решимости, чтобы избавиться от одного из имеющихся у него состояний. Правила применения пунктов решимости приведены на бланках персонажей.

Перечень физических состояний

Ниже приведён перечень физических состояний, упоминаемых в «Стартовом наборе».

Без сознания

Персонаж потерял сознание, спит, парализован — иными словами, абсолютно беспомощен. В свой ход персонаж не может ни перемещаться, ни действовать, ни реагировать на происходящее (фактически он, скорее всего, вообще не знает о том, что творится вокруг). Тот, кто атакует его в ближнем бою, выигрывает, как если бы персонаж получил уровень успеха –0, а у противника на 1d100 выпало 01. Само попадание при этом считается удачным и, соответственно, наносит травму. Это состояние снимается при помощи отдыха в безопасном месте (все подробности остаются на усмотрение ведущего).

В панике

Персонаж охвачен страхом и бежит прочь. В свой ход он должен использовать и перемещение, и действие для того, чтобы добраться до места, где враг не сможет его увидеть. Добравшись до такого места, он должен использовать перемещение и (или) действие для того, чтобы спрятаться там как можно надёжнее. В процессе персонаж получает –10 ко всем проверкам, не связанным с бегством и попытками спрятаться. Если в конце раунда персонаж не участвует в сражении, он может пройти расширенную проверку хладнокровия: успех позволит ему избавиться от [1 + уровень успеха] таких состояний. Если персонаж проводит целый раунд в укрытии, не видя вокруг себя ни одного врага, одно состояние паники снимается безо всяких проверок.

Застигнут врасплох

Противник мастерски воспользовался эффектом неожиданности. Персонаж не может действовать, перемещаться и защищать себя, проходя встречные проверки. Первый противник, который атакует персонажа в ближнем бою, получает +20 к проверке попадания. В конце раунда состояние снимается.

Истекает кровью

Персонаж истекает кровью и в конце каждого раунда теряет по 1 пункту здоровья за такое состояние, причём от этого урона его не защищает ни броня, ни рейтинг выносливости. Снять это состояние можно, осуществив расширенную проверку лечения: успех позволит ему снять [1 + уровень успеха] таких физических состояний. Однако кровотечение никогда не обходится без последствий: персонажа, избавившегося (или избавленного) от этого состояния, немедленно охватывает усталость (1).

Ослеплён

Персонаж не может как следует видеть, что происходит вокруг. Он получает –10 ко всем проверкам, связанным со зрением, а противник, атакующий его в ближнем бою, получает +10 к проверке попадания. В конце каждого второго раунда один уровень этого состояния снимается безо всяких проверок.

Охвачен огнём

Персонаж горит! В конце каждого раунда он получает 1d10 пунктов урона за вычетом рейтинга выносливости и класса брони, прикрывающей наименее защищённую зону попадания (персонаж обязательно потеряет хотя бы 1 пункт здоровья). Каждое следующее такое состояние увеличивает урон на +1. Так, если персонаж охвачен огнём (3), то в конце раунда он получит 1d10+2 пункта урона. Охваченный огнём персонаж может пройти расширенную проверку атлетики: успех позволит ему избавиться от [1 + уровень успеха] таких состояний.

Ошеломлён

Персонаж дезориентирован или пребывает в смятении. В свой ход он не может предпринимать никаких действий — только перемещаться, и только с половиной своей обычной скорости. Персонаж, однако, способен защищать себя, проходя встречные проверки, хотя и с –10 за каждое такое состояние. Любой противник, атакующий ошеломлённого персонажа в ближнем бою, ещё до проверки попадания получает +1 преимущество. Ошеломлённый персонаж в конце раунда может предпринять расширенную проверку стойкости: успех позволит ему избавиться от [1 + уровень успеха] таких состояний.

Сбит с ног

Персонаж лежит на земле. Своё перемещение он может использовать либо для того, чтобы встать на ноги , либо для того, чтобы переползти с места на место с половиной обычной скорости. Кроме того, персонаж получает –20 к любым проверкам, связанным с перемещением, а если противник пытается атаковать его в ближнем бою, этот противник получает +20 к проверке попадания. Это состояние снимается, как только персонаж встаёт на ноги.

Устал

Персонаж страшно устал и нуждается в отдыхе, а до тех пор получает –10 ко всем проверкам. Чтобы избавиться от одного такого состояния, требуется час отдыха (желательно в тёплой постели).



Первое знакомство с Убершрейком и Империей

Славная Империя

Империя, твой нынешний дом, — величайшее государство Старого Света, существующее на протяжении 2000 лет. Конечно, изнутри его раздирают политические дрязги, а снаружи осаждают бесчисленные враги, но Империя стойко сносит все удары: залог её единства — накопленный за многие века исторический опыт и безграничное уважение к фигуре первого Императора — Сигмара Молотодержца, которого граждане Империи почитают как бога. Нынешний Император носит имя Карл-Франц I.

Рейкланд

Рейкланд — самая богатая и наиболее космополитичная из великих провинций Империи. Её жители славятся своей любовью к народным гуляниям и умением сравнительно легко принимать новые веяния и идеи. Соседи, однако, считают их нахалами, гордецами и любителями лезть не в своё дело, искренне и непоколебимо убеждёнными в собственном превосходстве. Помимо людей на просторах Рейкланда можно повстречать и коренастых традиционалистов-гномов, и жизнерадостных коротышек-полуросликов; многие из них успели настолько плотно влиться в человеческое общество, что давно стали привычной частью повседневной жизни. По сравнению с ними грациозные и загадочные эльфы встречаются исключительно редко, поэтому местные жители относятся к ним если не с опаской, то как минимум с любопытством. Правит Рейкландом Великий князь и Император Карл-Франц I.

Убершрейк

Убершрейк — один из величайших городов-крепостей Рейкланда, славная история которого, тесно связанная с историей гномов Серых гор, простирается далеко в прошлое, во времена зарождения самой Империи. Убершрейк — важный торговый центр Форбергланда, плодородной, овеваемой всеми ветрами провинции, известной своими пахотными землями и богатыми виноградниками. До недавних пор городом правил Дом Юнгфройдов, благородное и крайне влиятельное по меркам региона семейство. Всё изменилось, когда Император, руководствуясь некими неведомыми причинами, послал свою армию, чтобы взять контроль над городом в свои руки. Убершрейком называется не только сам город, но и герцогство, столицей которого он является.

Боги

В Рейкланде Сигмара, покровителя и основателя Империи, почитают как бога. Тысячи лет назад Сигмар и сам был рейкландцем, что, естественно, всегда давало уроженцам этой провинции лишний повод для гордости. Но, конечно, больше всего этим гордятся представители благородных домов, возводящих к Сигмару свою родословную, поскольку это даёт им полное право утверждать, что в их жилах течёт священная кровь. Среди других важных богов Рейкланда можно упомянуть Ульрика, бога зимы и войны, его брата Таала, бога охоты, жену Таала Райю, богиню лета и плодородия, Шалию, богиню мира и милосердия, её отца Морра, бога смерти, и его жену Верену, богиню мудрости и правосудия.

Религия

Многочисленные жрецы, монахи и монахини, послушники и подвижники формируют огромные религиозные организации, именуемые Церквями и посвящённые почитанию определённого божества, но простые миряне редко отдают предпочтение какому-то одному богу: родители молятся Шалии об исцелении ребёнка; солдат, бежавший с поля боя, молит Ульрика о прощении; а охотник, прежде чем пустить стрелу в цель, посвящает её Таалу. Рейкландцы могут сколько угодно считать себя культурными и свободомыслящими людьми, склонными искать истину в публичных диспутах и речах кабацких мудрецов, а не в замшелых суевериях, но никто из них никогда не забывает ни о своих, ни о чужих богах. В конце концов, посещение местных храмов и часовен — это признак не только хорошего воспитания, но и здравомыслия, ибо всякий знает, что пренебрегать подобными «формальностями» попросту безрассудно, а порой так и вовсе опасно.

Враги

Вокруг многолюдных имперских городов простираются дремучие леса, текут широкие реки и возвышаются скалистые горы. Эти дикие пустоши — вотчина отчаянных бандитов и кошмарных мутантов, свирепых зверолюдов и беспощадных зеленокожих, неупокоенной нежити и прочих смертельно опасных чудовищ. Лишь немногие дерзают выбираться за городские стены без надлежащей охраны. Однако наибольшую опасность представляет отнюдь не внешний враг, а враг внутренний. Практически в каждом городе среди простых людей скрываются коварные фанатики тёмных культов, которые стремятся распустить полотно цивилизации, сотканное когда-то Сигмаром. Эти заблудшие и проклятые души действуют под видом закрытых клубов и секретных обществ, узнают друг друга по тайным знакам и служат делу богов Хаоса, чьей единственной целью является не что иное, как уничтожение всего сущего.

Магия

Хаос — величайшая угроза Империи и источник самого грозного её оружия. Колледжи Магии в столице Империи, городе Альтдорфе, обучают одарённых юношей и девушек использовать магию на благо человечества. Выпускники этих колледжей, имперские маги, обладают великой и ужасающей силой, которая позволяет им управлять ветрами магии, незримо овевающими всё вокруг. Памятуя о нечистой природе этих ветров, маги неустанно пекутся о том, чтобы уберечь свои души от скверны — этим-то они и отличаются от ведьм, колдунов и знахарей, в изобилии встречающихся в самых глухих уголках Империи. Хотя с точки зрения необразованного крестьянина или излишне ревностного охотника на ведьм разница эта невелика.

Повседневная жизнь в Рейкланде

Несмотря на неизбывную угрозу лютой и кровавой гибели от рук, когтей и зубов всевозможных чудовищ и риск запятнать свою душу и тело скверной Хаоса, большая часть простых жителей Рейкланда изо дня в день живёт вполне нормальной жизнью: ходит на работу, влюбляется, растит детей и преодолевает всевозможные житейские трудности и невзгоды.

В Империи рабочая неделя длится восемь дней и заканчивается фестагом — днём, когда набожные рейкландцы отправляются на так называемое стояние — всенародное богослужение в храме Сигмара. В году 400 дней, включая 6 дополнительных, не входящих ни в одну из недель. Среди этих дней можно упомянуть, например, Зоннштиль (праздник летнего солнцестояния) и Гехаймнистаг (жутковатый праздник магии и тайн).

В Империи имеют хождение три типа монет: золотые марки (с которыми приходится иметь дело разве что дворянам и богатейшим из купцов), серебряные шиллинги (основное платёжное средство среди обеспеченных горожан) и медные пенни (самые дешёвые и самые распространённые монеты, наиболее привычные деньги для подавляющего большинства граждан Рейкланда).

В ночном небе над Империей светят две луны: спокойная и предсказуемая Маннслиб (серебристая) и зловещая Моррслиб (зелёная), орбита которой настолько сложна, что практически невозможно предугадать, когда и на сколько дней она появится в небе в следующий раз.